sea legends

TECHNIK

DEUTSCH

SEA LEGENDS

1667

inhalt

II Systemanforderungen
II Installation
II Starten des Spiels
III Der Menübildschirm
Menü-Icons
Cursor-Icons
Einstellungen von Sea Legends
Laden und Speichern
VI Tastenfunktionen
Allgemeines
Menü
Auf See
Im Gefecht
Fechten
VIII Navigation
Das Menü KARTEN
3D-Navigation
XI Gefecht
Schiff gegen Schiff
Entern
Die taktische Karte
Fechten
Angriff auf eine Festung
Taktische Hinweise
XV Handel
Die Händler in den Städten
Austausch zwischen Schiffen
Ins tiefe blaue Meer
Reparatur Ihrer Schiffe
XVIII Personen
Gespräch
Rekrutierung von Besatzungsmitgliedern
Bezahlung der Besatzung
XIX Schiffe
Schiffstypen
Die Wahl eines Schiffes
XXIV Technischer Kundendienst
XXIV Mitarbeiterverzeichnis

Systemanforderungen

Mindestanforderungen:
Computer: IBM-PC oder zu 100% kompatibles Gerät, 486er/33MHz
Systemspeicher: 8 MB (7 MB freier Expansionsspeicher)
Grundspeicher: 570 KB frei
Festplatte: Mindestens 1 MB (bis zu 10 MB können beansprucht werden)
DOS: MS-DOS 5.0 oder höhere Version. MSCDEX 2.1 oder höher.
Grafikkarte: VGA/SVGA, 512 KB erforderlich
Soundkarte: Sound Blaster oder zu 100% Kompatible, Gravis UltraSound ßoder ADLIB Gold.
CD-ROM-Laufwerk: Double Speed CD-ROM-Laufwerk empfohlen.
Sie benötigen zum Spielen sowohl eine Maus als auch eine Tastatur.

Installation

Zum Installieren und Betreiben von Sea Legends legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben die Laufwerkskennung (normalerweise D: oder E:), gefolgt von einem Doppelpunkt, ein. Drücken Sie <Enter>. Geben Sie nun "CD SL" ein, und drücken Sie erneut <Enter>, um zum Sea Legends-Verzeichnis zu wechseln.
Geben Sie als nächtes "Install" ein, und drücken Sie <Enter>. Nun wird das Sea Legends-Installationsprogramm geladen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren und Ihre Sound- und Eingabegeräte zu konfigurieren.
Nach Abschluß der Installation wechseln Sie zu dem Verzeichnis, in dem Sea Legends installiert wurde, und geben Sie "SL" ein. Drücken Sie <Enter>, und das Spiel beginnt mit den Einführungsbildschirmen.

Starten des Spiels

Nach der Einleitung und dem Erscheinen des ersten Handlungsortes erscheinen auf dem Bildschirm verschiedene Optionen. Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie "**NEU**" an, um ein bereits gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie "**LADEN**" an, und um vom Spiel zur DOS-Ebene zurückzukehren, klicken Sie "**BEENDEN**" an.

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, müssen Sie zunächst einen Schwierigkeitsgrad bestimmen. Ziehen Sie dazu den Cursor auf **Neuling**, **Normal** oder **Experte**, und drücken Sie den linken Mausknopf. Daraufhin wird die gewünschte Schwierigkeitsstufe markiert und in einem separaten Fenster auf dem Bildschirm angezeigt. Klicken Sie OK an, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Die Handlung beginnt damit, daß Richard Gray auf seinem Schiff, der Hefestus, nach Bridgetown segelt. Er hat das Kommando über ein Schiff und den Befehl, zu den westindischen Inseln zu segeln, wo er unter dem berühmten Gouverneur Sir Archibald Bailey dienen soll. Um seinem Sohn zu helfen, hat Richards Vater ihm vorgeschlagen, er solle seinen Onkel, Sir David Gray, in Bridgetown aufsuchen. Dieser Vorschlag ist jedoch nicht ganz uneigennützig, da Richards Vater hofft, sein Sohn werde ein Auge auf den mysteriösen und unberechenbaren Sir David haben.

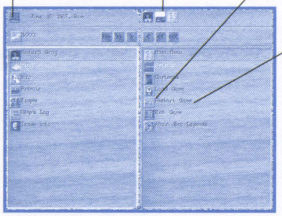
Sie kommen automatisch im Hafen von Bridgetown an und befinden sich zu Beginn des Spiels an Deck der Hefestus. Ihr getreuer Bootsmann ist zugegen und bereit, Ihnen so gut er kann zur Seite zu stehen.
Um Ihrer Besatzung Befehle zu erteilen, bewegen Sie den Cursor auf den Bootsmann (der Cursor wird zu einem **Mund**) und klicken ihn mit der linken Maustaste (LMT) an. Er wird Sie fragen, womit er Ihnen dienen kann, und es erscheint eine Liste möglicher Antworten, von denen Sie eine auswählen.

Wählen Sie "**IN DIE STADT GEHEN**", und warten Sie, bis eine Ansicht von Bridgetown erscheint. Bewegen Sie nun den Cursor über den Bildschirm, und achten Sie darauf, welche Gebäude im Auswahlfeld am oberen Bildschirmrand aufgeführt sind. Sie können dann (der Cursor wird zu einem **Beinpaar**) durch Anklicken mit der linken Maustaste das gewünschte Gebäude betreten. Versuchen Sie, mit jeder Person zu sprechen, die Ihnen begegnet (durch Anklicken mit der linken Maustaste, wenn der Cursor ein **Mund** ist). Machen Sie sich mit der Stadt vertraut, besonders mit den verschiedenen Geschäften. Je weiter Sie in die Geheimnisse von Sea Legends vordringen, desto klarer wird Ihnen der Spielablauf werden.

Der Menübildschirm

Dieser Bildschirm ist eine Art zentrale Schaltstelle in Sea Legends und somit besonders wichtig. Sie können ihn mit der Taste F10 aufrufen. Der Menübildschirm enthält eine Reihe von Menüs mit unterschiedlichen Funktionen. In bestimmten Spielsituationen, wie z. B. bei der Aufnahme von Handelsbeziehungen und beim Auszahlen der Heuer an die Schiffsbesatzung, wird der Menübildschirm automatisch aufgerufen.

Tür-Icon *Menü-Icons* *Options-Icon* *Options Info*



Zur Auswahl eines Menüs aus dem Menübildschirm benutzen Sie die Maus, den Joystick oder die Tastatur. Um sich mit der Tastatur im Menü zu bewegen, benutzen Sie die **CURSORTASTEN** oder die Tasten **BILD NACH OBEN** und **BILD NACH UNTEN**.

Wenn der Cursor über die Menüpunkte bewegt wird, verändert er sich den Optionen entsprechend (siehe Cursor-Icons).

Befindet sich der Cursor auf einem Icon, wird er zu einem **Auge**. Wenn Sie den Cursor zum Beispiel auf das **Flotten-Icon** bewegen und dieses mit der linken Maustaste anklicken, so erscheint im Fenster eine Liste der zur Verfügung stehenden Schiffe. Wenn Sie eines der Icons anklicken, die mit einer Options-Info versehen sind, erhalten Sie genaue Informationen zu dem betreffenden Schiff. Sie können hierfür auch die **EINGABETASTE** benutzen.

Wenn ein Icon keine untergeordneten Menüebenen besitzt, wird es hervorgehoben, um anzuzeigen, daß es ausgewählt wurde.

Um einen Menüpunkt (zu Handels-oder Transportzwecken) auszuwählen, bewegen Sie den Cursor auf das **Icon** oder die **Options-Info**. Klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Der Text wird hervorgehoben, und der Menüpunkt ist ausgewählt.

Für die Auswahl der im Fenster auf der rechten Seite anzuzeigenden Informationen, verwenden Sie die Menü-Icons, die rechts oben auf dem Menübildschirm zu sehen sind, oder drücken Sie entsprechend die Tasten **1, 2, 3** oder **4**. Bewegen Sie den Cursor auf eines der Icons, und klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Eine genaue Beschreibung der Menü-Icons finden Sie im nächsten Kapitel, Menü-Icons.

Um sich durch die Menüebenen zurückzubewegen, drücken Sie die **ESC**-Taste, oder klicken Sie das **Titel-Icon** an.

Um den Menübildschirm zu verlassen, drücken Sie die **ESC**-Taste mehrmals hintereinander, bis die Spielhandlung auf dem Bildschirm erscheint, oder bewegen Sie den Cursor auf das **Tür-Icon**, und klicken Sie es mit der linken Maustaste an.

Menü-Icons

Am rechten oberen Rand des Menübildschirms befinden sich die Menü-Icons. Mit ihnen kann der Spieler verschiedene Optionsmenüs aufrufen, die eine Vielzahl von Funktionen erfüllen. Es gibt sieben Menü-Icons.

Menü-Icon	*Funktion*
Spieler	Dieses Menü befindet sich normalerweise im linken Fenster, es kann aber kopiert werden, um Gegenstände von Schiff zu Schiff zu transportieren.
Meer	Dieses Menü hat keine weiteren Optionen und wird verwendet, wenn etwas über Bord geworfen werden soll (siehe Handel: Ins tiefe blaue Meer).
Haupt	Für verschiedene Einstellungen von Sea Legends und um ein Spiel zu laden, zu verlassen oder neu zu starten.
Händler	Für Handelszwecke. Wird bei jedem Handel automatisch aufgerufen.
Werft	Dient zu Reparaturarbeiten an Schiffen Ihrer Flotte. Wird automatisch aufgerufen, wenn Sie sich auf eine Werft begeben.
Bootsmann	Sorgen Sie mit diesem Menü dafür, daß Ihr wertvolles Geld am Zahltag oder bei der Rekrutierung in die richtigen Hände gelangt.
Besatzung	Ein Menü zur Rekrutierung neuer Besatzungsmitglieder.

Cursor-Icons

Während des Spiels erscheinen verschiedene Cursor-Icons. Mit ihnen lassen sich verschiedene Funktionen ausführen, wie zum Beispiel Kommunizieren, Bewegungen ausführen, Segeln, usw. Durch aufmerksames Beobachten dieser Icons erhalten Sie außerdem Hinweise darauf, was von Ihnen in verschiedenen Stadien des Spiels erwartet wird. Nachfolgend sind die gebräuchlichsten Cursor-Icons aufgeführt.

Menü-Icon	*Funktion*
Pfeil	Neutral. Keine spezielle Funktion, daher keine weitere Erläuterung.
Beinpaar	In der Stadt oder an Bord Ihres Flaggschiffes verfügbar. Dieser Cursor zeigt Ihnen Bereiche des Bildschirms an, in die Sie sich hineinbewegen können. Geschäfte, Gaststätten, Kirchen und Räume werden mit diesem Cursor zugänglich.
Schiff	Hiermit gelangen Sie aufs Meer oder können einen Blick auf die Karten werfen (am Ruder des Schiffes).
Kreuz	Bedeutet, daß ein Eingang nicht mehr zugänglich ist.
Mund	Im allgemeinen verfügbar, wann immer eine andere Person auf dem Bildschirm ist. Durch den geschickten Gebrauch dieses Cursors verschaffen Sie sich wichtige Informationen. Sie können sich damit auch ein Bett reservieren, damit das ganze nicht nur in Arbeit ausartet!
Hand	Kann Dinge nehmen oder auswählen oder während eines Gesprächs einen Satz auswählen.
Auge	Betrachten Sie damit Optionen und Gegenstände, und bewegen Sie sich durch die Unterverzeichnisse der Optionen.
Sanduhr	Warten Sie's ab...

Ab und zu erscheinen auch andere Cursor-Icons, wie zum Beispiel auf der Taktischen Karte. Diese werden aber an Ort und Stelle behandelt.

Einstellungen von Sea Legends

Um individuelle Einstellungen für Sea Legends vorzunehmen, klicken Sie das Icon **Optionen** im Menübildschirm (**F10**) an.

Musik und Sound

Um die Lautstärke von Musik und Sound zu verändern, klicken Sie das Icon **Musik und Sound** im Hauptmenü an, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke mit den Gleitleisten ein.

Das Einstellen der Detailgenauigkeit

Es gibt zwei verschiedene Detailebenen von Sea Legends: niedrig und hoch. Um von einer Einstellung zur anderen zu gelangen, bewegen Sie den Cursor auf die Option **Details** und klicken diese mit der linken Maustaste an.

Das Einstellen der Dialoggeschwindigkeit

Die Kommunikation in Sea Legends erfolgt durch eine Reihe von Textfeldern, wobei der jeweils nächste Text nach einem festgelegten Zeitraum erscheint. Um diesen Zeitraum zu verändern, klicken Sie die Option **Dialoggeschwindigkeit** im Hauptmenü an und stellen die Zeit mit den Gleitleisten ein. Wenn Sie die Zeit auf < **0** > stellen, entfällt die Zeitvorgabe. Um den Dialog fortzusetzen, müssen Sie dann die linke Maustaste oder die **LEERTASTE** drücken.

Animation

Das Spiel enthält an verschiedenen Stellen eine Anzahl ausgefeilter Animationssequenzen. Um diese Sequenzen, in die der Spieler nicht eingreifen kann, zu überspringen, klicken Sie die Option Animation mit der linken Maustaste an.

Laden und Speichern

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, muß der Menübildschirm (**F10**) aufgerufen sein, und das Hauptmenü muß im Fenster auf der rechten Seite abgebildet sein.

Bewegen Sie den Cursor auf das Icon **Spiel laden**, und klicken Sie es mit der linken Maustaste an.

Um auszuwählen, welches Spiel Sie laden wollen, bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Namen und klicken ihn mit der linken Maustaste an. Bevor das Spiel automatisch geladen wird, müssen Sie Ihre Aktion bestätigen. Das Spiel beginnt dann an der Stelle, an der es gespeichert wurde.

Um ein Spiel zu speichern, müssen Sie sich in einer Stadt befinden. Bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm, bis er sich auf einer Kirche befindet, und klicken Sie diese mit der linken Maustaste an, um sie zu betreten (der Cursor wird zu einem **Beinpaar**). Bewegen Sie nun den Cursor auf den Mönch, um mit ihm zu sprechen (der Cursor wird zu einem **Mund**). Bekennen Sie Ihre Sünden, indem Sie den Namen eingeben, den Sie diesem Spiel geben möchten. All Ihre Gedanken, Gefühle und Ihr Geld werden nun in den Armen der Kirche aufbewahrt, und das zum einmalig günstigen Sonderpreis von unglaublichen 50 Münzen. (Aber wenn Sie kein Geld haben, zeigen wir uns auch gnädig.)

Die Spiele werden in der Reihenfolge verwaltet, in der sie gespeichert wurden. Das Spiel, das zuletzt gespeichert wurde, befindet sich also am Anfang der Liste. Neben jedem Spiel finden Sie das Datum, an dem es gespeichert wurde (reale Zeit) und das Spieldatum, das der Spieler erreicht hatte.

Tastenfunktionen

Sea Legends kann auch mit der Tastatur in Verbindung mit einer Maus gespielt werden. Zur Eingabe von Richtungen können Sie im allgemeinen zwischen beiden Bedienungsmöglichkeiten wählen.

Allgemeines

Bootsmann herbeirufen	**F7** (nur möglich auf dem Weg zum Bestimmungsort)
Karte studieren und Bestimmungsort auswählen	**F9**
Hauptmenü	**F10**
Zeitraffer (unterwegs)	**TAB**-Taste
Spiel beenden	**STRG**-Taste + **X**

Menü

Menübildschirm verlassen	**ESC**-Taste oder **Tür-Icon** mit der linken Maustaste anklicken (links oben auf dem Bildschirm)

Auf See

Nach links steuern	**7** auf dem Ziffernblock, **CURSORTASTE LINKS**
Nach rechts steuern	**9** auf dem Ziffernblock, **CURSORTASTE RECHTS**
Zeitraffer	**TAB**-Taste
Segel hissen	**+** auf dem Ziffernblock oder **CURSORTASTE OBEN**
Segel reffen	**-** auf dem Ziffernblock oder **CURSORTASTE UNTEN**
Außenansichten	**F1** (vom Schiff aus) **F2** (um Schiff rotierend) **F3** (Geschoßverfolgung) **F4** (Blick aufs Ziel) **F5** (hinter dem Ziel) **F6** (Verfolgungssicht)
Kanonenperspektive	**8**, **2**, **4** oder **6** auf dem Ziffernblock oder **STRG**-Taste + beliebige **CURSORTASTE**

Boot zu Wasser lassen	**UMSCHALTTASTE** + **B** (mit Richard Gray)
Boot zu Wasser lassen (taktischer Befehl)	**UMSCHALTTASTE** + **L** (ohne Richard Gray)

Im Gefecht

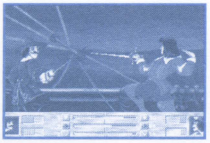
Einzelner Schuß	**ALT**-Taste oder **ENTF**-Taste auf dem Ziffernblock
Salve abfeuern	**LEERTASTE** oder **EINFG**-Taste auf dem Ziffernblock
Taktische Karte	**F8**
Windrichtung + Kompaß	**1**
Segelinformationen + Schäden	**2**
Informationen zum Gegner	**3**
Informationen zur Wassertiefe	**4**

mit **STRG**-Taste für Daueranzeige

Zielen auf gegnerische Schiff	**H** = Rumpf	**D** = Deck	**M** = Mast
Munition für Kanonen	**C** = Kugeln	**S** = Schrapnelle	**B** = Bomben

Ziel ändern (von links nach rechts)	**EINGABETASTE**
Ziel ändern (von rechts nach links)	**RÜCKTASTE**
Gefecht ausweichen	**ESC**-Taste (nur in sicherer Entfernung vom Gegner möglich)

Fechten



Schritt vorwärts
4 auf dem Ziffernblock

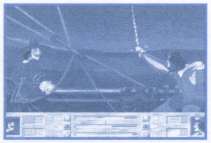
Schritt zurück/abwehren
6 auf dem Ziffernblock

Aufwärtshieb
8 auf dem Ziffernblock

Abwärtshieb
2 auf dem Ziffernblock

Aufwärtsstich
7 auf dem Ziffernblock

Abwärtsstich
1 auf dem Ziffernblock



Oben abwehren
9 auf dem
Ziffernblock

Unten abwehren
3 auf dem
Ziffernblock

Navigation

In Sea Legends gibt es zwei Methoden der Navigation.

1. Über das Menü KARTEN
2. Über 3D-Navigation.

Die erste Methode ist am geeignetsten, um von Stadt zu Stadt zu segeln, die zweite eignet sich besonders für Seeschlachten und für die Schatzsuche.

Das Menü Karten

Das Menü **KARTEN** dient dazu, einen Kurs zu planen, auf dem Ihr Schiff fahren soll. Um ins Menü **KARTEN** zu gelangen, drücken Sie **F9**, und es erscheint eine Karte der Westindischen Inseln. Wenn Sie den Cursor über die eingetragenen Städte bewegen, erscheinen Scroll-Fenster mit Informationen zu den entsprechenden Orten.
Das Menü **KARTEN** enthält drei Cursor-Icons.

Cursor-Icon	*funktion*
Schiff	Der Spieler kann einen Kurs für diesen Kartenausschnitt festlegen.
Kreuz	Der Spieler kann keinen Kurs für diesen Kartenausschnitt festlegen.
Federkiel	Der Spieler kann Eintragungen vornehmen.

Das Menü **KARTEN** enthält drei Menü-Icons. Sie befinden sich auf dem Bildschirm unten rechts. Das erste ist das **Tür-Icon**, mit dem der Spieler das Menü **KARTEN** verlassen kann.

Das zweite Icon ist das Kartenlayout. Das Anklicken dieses Icons ermöglicht es Ihnen, verschiedene Kartenlayouts aufzurufen, zum Beispiel durch Hinzufügen oder Entfernen des Meridians oder der Längen- und Breitengrade.

Das dritte Icon ist das **Scroll-Icon**, mit dem der Spieler zwischen den Funktionen **Segeln** und **Aufzeichnen** wählen kann.

Das Menü **KARTEN** beginnt stets mit der Funktion **Segeln**. Um ein Stichwort auszuwählen und eine Reise anzutreten, bewegen Sie den Cursor auf eine Stadt oder ein Gebiet der Karte, und klicken Sie Ihr Ziel mit der linken Maustaste an. Richard Grays Flotte wird daraufhin den angegebenen Kurs einschlagen.

Klicken Sie das **Schriftrollen-Icon** an, wenn Sie Aufzeichnungen machen wollen (bzw. wenn Sie zur Funktion **Segeln** zurückkehren wollen). Sie können nun Zusätze in die Karte eintragen und so den Fortgang Ihrer Reise und Ihre Entdeckungen dokumentieren.
Um Einträge zu machen, klicken Sie das **Schriftrollen-Icon** an, so daß der Federkiel erscheint. Bewegen Sie den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms, und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. An diesem Ort erscheinen dann eine Markierung und eine Schriftrolle mit den Koordinaten des Ortes. Geben Sie Ihre Eintragungen über die Tastatur ein, und drücken Sie die **EINGABETASTE**. Um Ihre Eintragungen zu beenden, drücken Sie die **ESC**-Taste, und um einen Eintrag zu löschen, bewegen Sie den Cursor auf das Fenster und drücken die **ENTF**-Taste.

3D-Navigation

Tastenfunktionen

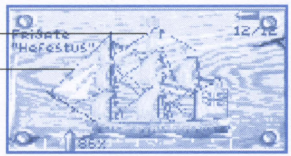
Nach links steuern	**7** auf dem Ziffernblock oder **CURSORTASTE LINKS**
Nach rechts steuern	**9** auf dem Ziffernblock oder **CURSORTASTE RECHTS**
Segel hissen	**+** auf dem Ziffernblock oder **CURSORTASTE OBEN**

Segel reffen	- auf dem Ziffernblock oder **CURSORTASTE UNTEN**
Windrichtung + Kompaß	**1** (mit **STRG**-Taste für Daueranzeige)
Segelinformationen + Schäden	**2** (mit **STRG**-Taste für Daueranzeige)
Wassertiefe anzeigen	**4** (mit **STRG**-Taste für Daueranzeige)

Wenn ein Gefecht droht, wird die Navigation dem Spieler überlassen. Als Kapitän haben Sie die Pflicht, Ihr Schiff durch jedes der aufregenden 3D-Gefechte zu navigieren. Behalten Sie die Kontrolle über Ihr Schiff, denn falls Sie versagen, können Sie in einen schweren Kampf gegen die Naturelemente verwickelt werden, und wären dann den angreifenden Schiffen hilflos ausgeliefert.

Beim Segeln erreichen Sie die höchste Geschwindigkeit, wenn Ihr Kurs mit der Windrichtung übereinstimmt, zum Beispiel wenn Sie nach Süden fahren und der Wind ebenfalls nach Süden weht.

Das ist jedoch nicht immer möglich, vor allem nicht in der Hitze des Gefechts. Sie müssen daher mit viel Geschick die Segel hissen oder reffen, um eine optimale Manövrierfähigkeit zu erreichen.



Die Segel sind in zwei Gruppen eingeteilt:

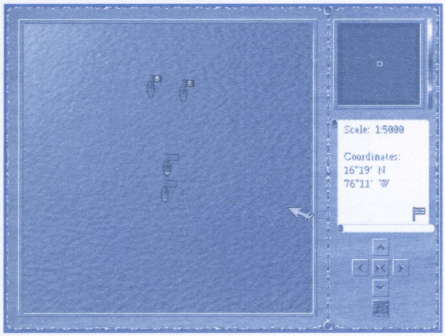
Lateinersegel dienen zum Segeln gegen den Wind. Sie sind die kleineren Segel Ihres Schiffes. Auf den meisten Schiffen werden sie als letzte eingeholt. Verwenden Sie dazu die Taste "-" auf dem Ziffernblock oder die **CURSORTASTE UNTEN**, und Sie erhalten von einem Besatzungsmitglied die Meldung "Segel gerefft".

Rahsegel dienen zum Segeln mit dem Wind und sorgen für möglichst hohe Geschwindigkeiten. Sie bilden die große Segelfläche am Mast und sind aus großen Stoffbahnen gefertigt.

Kreuzen

Kreuzen ist die Kunst, durch geschickten Einsatz beider Segeltypen den Kurs zu ändern. Da die quadratischen Segel vor allem der hohen Geschwindigkeit dienen, leuchtet es ein, daß es die Manövrierfähigkeit Ihres Schiffes erheblich einschränkt, wenn sie voll gehißt sind.

Um nach Steuerbord abzudrehen, wenn der Wind von Steuerbord kommt, hissen Sie alle Segel, und beginnen Sie dann zu wenden, während Sie alle quadratischen Segel reffen, bis der Wind von Backbord kommt.

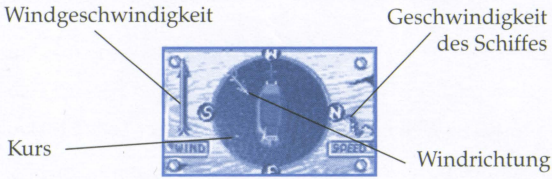


Wenn Sie das beherrschen, werden Sie in der Lage sein, Ihr Schiff in einem Gefecht so zu positionieren, daß Sie Ihre Kanonenstellungen voll ausschöpfen können. Ihre Navigationsfähigkeit spielt in jedem Gefecht in Sea Legends eine wichtige Rolle!

Die Statusanzeigen

In jeder 3D-Sequenz kann eine Reihe von Statusanzeigen aufgerufen werden, die Ihnen unerläßliche Informationen zur Navigation liefern.

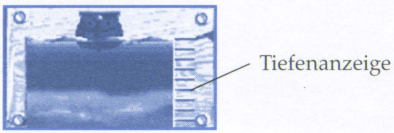
Um die entscheidenden Details aufzurufen, geben Sie eine Zahl von **1** bis **4** für die entsprechende Anzeige ein (siehe Liste unten). Die Anzeige bleibt nur so lange sichtbar, wie Sie die Taste gedrückt halten. Soll die Anzeige auf dem Bildschirm bleiben, halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, und geben Sie die Zahl ein. Um die Anzeige zu entfernen, wiederholen Sie den Vorgang.



1. Windrichtung und Kurs des Schiffes (Kompaß)

2. Informationen zum Schiff

3. Informationen zum Gegner (Zieleinstellung)



4. Wassertiefe

Gefecht

Schiff gegen Schiff

Tastenfunktionen:

Kanonenrichtung	**8**, **2**, **4** oder **6** auf dem Ziffernblock oder **STRG**-Taste plus eine beliebige **CURSORTASTE**
Salve abfeuern	**LEERTASTE** oder **EINFG**-Taste auf dem Ziffernblock
Einzelner Schuß	**ALT**-Taste oder **ENTF**-Taste auf dem Ziffernblock
Zielen	**H** = Rumpf, **D** = Deck, **M** = Mast
Informationen zum Gegner	**3** (mit **STRG**-Taste ständige Anzeige)
Ziele ändern	**EINGABETASTE** (von links nach rechts) **RÜCKTASTE** (von rechts nach links)

Das Schiff von Kapitän Gray ist nach allen Seiten mit schweren Kanonen bestückt, deren Anzahl sich im Verlauf der Reise ändert.

Die Besatzung des Schiffes lädt die Kanonen so schnell wie möglich nach. Sie müssen sich nur um Ihren Kurs (siehe Navigation), die einfache Zieleinstellung und die Munition kümmern. Sie sollten jedoch bedenken, daß ein Schießvorgang aus Laden und Zielen besteht und diese Tatsache bei Ihrer Strategieplanung berücksichtigen.

Zieleinstellung

Der größte Teil der Zieleinstellung wird von der Besatzung vorgenommen, die Sie darüber informiert, wenn die Einstellung abgeschlossen ist. Zu Ihren Aufgaben gehört es, eine der Kanonenrichtungen auszuwählen und einen Zielpunkt auf dem gegnerischen Schiff zu bestimmen (**H** = Rumpf, **D** = Deck oder **M** = Mast). Dabei wird der von Ihnen ausgewählte Horizontalwinkel im Bereich von -22 bis +22 Grad um die Kanonenachse ausgeglichen. Der Vertikalwinkel wird vom Kanonier entsprechend der Entfernung und des ausgewählten Zielpunkts korrigiert. Im Normalfall nimmt die Besatzung das Ihnen am nächsten liegende Schiff ins Visier, es können jedoch durch Verwendung der **EINGABETASTE** andere vorhandene Ziele ausgewählt werden.

Munition

Als Kapitän treffen Sie die endgültige Entscheidung über die zu verwendende Munition - Kugeln [**c**], Schrapnelle [**s**] oder Bomben [**b**], je nach den zur Verfügung stehenden Vorräten.

Wählen Sie Ihre Munition aus, und feuern Sie entweder einen einzelnen Schuß ([**ALT-Taste**] oder [**ENTF-Taste**] auf dem Ziffernblock) oder eine Salve ab ([**LEER-Taste**] oder [**EINFG-Taste**]).

Entern

Sie entscheiden, ob Sie ein Schiff versenken oder versuchen wollen, es zu entern und zu plündern. Um ein Schiff zu entern, müssen Sie längsseits an das Schiff anlegen. An diesem Punkt wechselt die Spielhandlung, und Sie können Ihre Fechtkünste unter Beweis stellen (siehe Fechten).

Einige Gründe sprechen dafür, ein Schiff zu plündern: Sie können zusätzliche Beute machen, Ihre Besatzung aufstocken oder Geiseln nehmen. Allerdings sind mit dieser Vorgehensweise auch zusätzliche Risiken verbunden. Als Kapitän müssen Sie zweikampferfahren sein, um eine zahlenmäßig überlegene gegnerische Mannschaft zu überwinden.

Wenn Sie vorhaben, ein Schiff zu entern, sollten Sie den Gebrauch von Munition vermeiden, die zu einem vorzeitigen Sinken des Schiffes führt. Als Vorbereitung zum Entern empfiehlt es sich, gegnerische Mannschaften an Deck durch Schrapnellbeschuß zu beseitigen. Die gleiche Wirkung läßt sich mit Kanonenkugeln erzielen, hierbei erhöht sich jedoch das Risiko, das Schiff zu versenken.

Sie sollten allerdings auch Ihr eigenes Schiff auf Schwachstellen Ihrer Verteidigung überprüfen, wenn Sie sich einem gegnerischen Schiff nähern.

Die Taktische Karte

Tastenfunktionen:

Taktische Karte	**F8**
Taktische Karte verlassen	**ESC**-Taste oder **Tür-Icon**

Eine andere Methode der Gefechtsführung ist die Verwendung der Taktischen Karte. Diese ist besonders von Nutzen, wenn Sie das Kommando über eine Flotte übernommen haben und diese während des Gefechts führen wollen.

Der Bildschirm **TAKTISCHE KARTE** enthält zwei Karten - eine große Karte (Gefechtskarte), die dazu dient, Ihre Flotte zu führen, und eine kleinere Karte (Lageplan), die einen Gesamtüberblick über das Gefechtsfeld gibt. Die Einzelheiten der Gefechtskarte können durch Zoomen bestimmter Bereiche vergrößert werden. Bewegen Sie hierzu den Cursor in eine Ecke des gewünschten Bereichs. Drücken und halten Sie die rechte Maustaste, während Sie den Cursor bewegen, um ein Feld zu ziehen, das diesen Bereich umschließt. Durch Loslassen der Maustaste wird das Zoomen abgeschlossen. Um die Vergrößerung rückgängig zu machen, drücken Sie erneut die rechte Maustaste. Regulieren Sie auf dem Tastenfeld die Vergrößerung mit + und -.

Gefechtsaktionen anhand der Taktischen Karte finden mittels einer Reihe genau definierter Cursor-Icons statt. Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm bewegen, ändert er seine Form entsprechend der darunterliegenden Funktion und den der folgenden Liste zu entnehmenden Optionen:

Cursor-Icon	*Funktion*
Pfeil	**Neutral**. Keine spezielle Funktion, daher keine weitere Erläuterung
Hand	**Schiff auswählen**. Bevor eine Auswahl getroffen wird (mittels LMT), gibt dieser Cursor wichtige Informationen zum betreffenden Schiff.
Kanone	**Kämpfen**. Gibt einem Schiff das Kommando zu kämpfen.
Kanone mit Visier	**Kämpfen gegen**. Gibt das Kommando, gegen ein bestimmtes Schiff zu kämpfen.
Zwei Schiffe	**Folgen**. Gibt einem Schiff das Kommando, einem anderen zu folgen.
Säbel	**Entern**. Gibt einem Schiff das Kommando, das Entern einzuleiten (erweitertes taktisches Kommando).
Schiff	**Segeln**. Gibt das Kommando zum Segeln.

Mit Hilfe des Cursors können Sie jedem Schiff Ihrer Flotte entweder einfache oder erweiterte taktische Kommandos geben.

Einfache taktische Kommandos sind über die Cursor-Icons verfügbar. Bewegen Sie hierzu den Cursor auf eines Ihrer eigenen Schiffe, und klicken Sie das gewünschte Kommando mit der linken Maustaste an. Bewegen Sie dann den Cursor auf ein anderes Schiff, und der Cursor ändert sich entsprechend der für dieses Schiff verfügbaren taktischen Kommandos. Befindet sich der Cursor z.B. auf einem gegnerischen Schiff, lautet das taktische Kommando "**Kämpfen gegen**". Auf dem ausgewählten eigenen Schiff lautet das taktische Kommando "**Kämpfen**". Auf einem freien Meeresgebiet lautet das taktische Kommando "**Segeln**" etc. Das taktische Kommando wird durch nochmaliges Anklicken mit der linken Maustaste bestätigt.

Ein erweitertes taktisches Kommando wird erteilt, indem ein Schiff ausgewählt und die linke Maustaste gedrückt gehalten wird. Es erscheint ein Menü mit erweiterten taktischen Kommandos, durch das Sie scrollen können. Wählen Sie ein erweitertes taktisches Kommando, indem Sie den Cursors auf die gewünschte Option bewegen und sie mit der LMT anklicken. Das taktische Kommando wird durch Bewegen des Cursors auf den entsprechenden Punkt des Bildschirms und nochmaliges Anklicken mit der LMT bestätigt.

Fechten

Wenn Kapitän Gray ein gegnerisches Schiff entert oder in ein Duell gerät (gewöhnlich nach einem Streit in betrunkenem Zustand), muß er seinen ganzen Mut und alle seine Fechtkünste aufbieten, um seinen Gegner zu bezwingen.

Während des Kampfes gibt es VIER Angriffsbewegungen, DREI Verteidigungsbewegungen und ZWEI Bewegungsrichtungen.

Angriff

Aufwärtshieb - **8** auf dem Ziffernblock
Aufwärtsstich - **7** auf dem Ziffernblock
Abwärtshieb - **2** auf dem Ziffernblock
Abwärtsstich - **1** auf dem Ziffernblock

Abwehr

Abwehr - **6** auf dem Ziffernblock
Untere Abwehr - **3** auf dem Ziffernblock
Obere Abwehr - **9** auf dem Ziffernblock

Bewegungsrichtung

Vorwärts - **4** auf dem Ziffernblock
Rückwärts - **6** auf dem Ziffernblock

Angriff auf eine Festung

Gelegentlich wird Ihre Flotte das Bedürfnis verspüren, sich mit Gewalt Zugang zu einer Stadt zu verschaffen. Manchmal erhalten Sie ausdrücklich den Befehl dazu, zu anderen Zeiten befriedigen Sie lediglich Ihre Gelüste als Pirat. Natürlich reicht auch immer die einfache Tatsache, daß Sie der GEGNER sind!

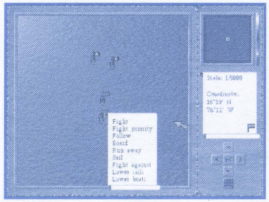
Der Angriff auf eine Festung entspricht weitgehend dem Angriff auf ein anderes Schiff. Einzelheiten über die Befestigung der Verteidigungsanlage können durch Drücken der Taste **3** oder der **STRG**-Taste + Taste **3** aufgerufen werden. Dies zeigt Ihnen, wie weit Sie gehen müssen, um die Festung endgültig zu erobern.

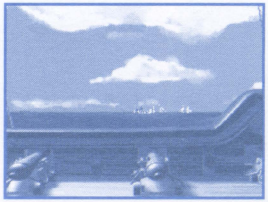
Bevor eine Stadt als eingenommen gilt, muß jede Festung darin erobert sein. Um ein Festung einzunehmen, müssen Sie Ihre Boote zu Wasser lassen und Fechtkämpfe für sich entscheiden. Die Stärke Ihres Gegners bei diesem Gefecht hängt davon ab, wie erfolgreich der von See erfolgte Angriff war.

Um Ihre Boote zu Wasser zu lassen, drücken Sie entweder **[STRG + B]** **[STRG + L]** oder gehen zur taktischen Karte, weisen die Flotte an, die Boote zu Wasser zu lassen, und schicken sie zu einer Festung.

Taktische Hinweise

- Den navigatorischen Fähigkeiten kommt im Verlauf des Gefechts die größte Bedeutung zu. Die kampfstärksten Schiffe können wertlos sein, wenn Sie in einen starken Gegenwind geraten.
- Setzen Sie nicht nur eine der Ihnen zur Verfügung stehenden Kanonenbatterien ein. In der Zeit, in der Sie eine Batterie nachladen, könnten Sie wenden und eine andere Batterie abfeuern.
- Rechnen Sie die Ladezeiten mit ein. Je größer die Kanone, desto länger benötigt die Besatzung für das Nachladen.
- Die Kanonen unterscheiden sich auch in ihrer Reichweite. Die maximale Reichweite einer 24-Pfünder-Kanone beträgt 740 Kabellängen, die eines 16-Pfünders 480 Kabellängen, die eines 12-Pfünders 290 Kabellängen und die eines 8-Pfünders 140 Kabellängen. Dies sind maximale Reichweiten, die Sie aber nicht immer erreichen. Die verwendete Munition kann ebenfalls die Reichweite beeinflussen.
- Machen Sie sich vorab Gedanken über Ihre Gefechtsziele, und wählen Sie Ihre Munition sorgfältig aus. Wollen Sie den Gegner gefangennehmen, sollten Sie keine Bomben verwenden. Ein schnelleres Schiff bekämpfen Sie am besten, indem Sie die Segel mit Schrapnellen zerstören. Wollen Sie ein Schiff entern, sollten Sie die gegnerische Besatzung durch Beschuß des Decks mit Schrapnellen dezimieren.
- Ihr Angriff sollte gegen Bug oder Heck des Gegners erfolgen, da sich auf diesen Positionen weniger Kanonen befinden.
- Stellen Sie Ihre eigene Besatzung zusammen, indem Sie zunächst kampfstarke Männer und treffsichere Kanoniere rekrutieren und diese dann ausreichend bewaffnen. Jedes Besatzungsmitglied kann bis zu 2 Pistolen und eine Hieb- oder Stichwaffe einsetzen. Kämpfer können mit Brustharnischen und Musketen ausgerüstet sein.





Handel

Die Handelsgeschäfte in Sea Legends können für den Verlauf des Spiels durchaus eine entscheidende Bedeutung haben. Sie sollten lernen, gewinnbringende Geschäfte abzuschließen - diese Fähigkeit ist genauso wichtig wie Ihre Qualitäten im Gefecht.

Sollten Sie sich entschließen, mit jemandem Handel zu treiben, müssen Sie entsprechende Richtlinien befolgen und bestimmte Hindernisse umgehen.

So Gelangen Sie ins Menü Handel

Sie gelangen automatisch ins Menü **HANDEL**, wenn Sie mit einem Händler "sprechen". Der Händler wird Ihnen einführende Informationen geben, worauf mit der Abwicklung des Handels begonnen werden kann.

Hinweis: *Wenn Sie sich im Menü* ***HANDEL*** *befinden, haben Sie die Möglichkeit, in den Menübildschirm zu wechseln. Sie können dort, abhängig davon, welche Menü-Icons rechts oben im Bildschirm zu sehen sind, weitere Aufgaben ausführen. Die genauen Einzelheiten zur Verwendung dieser Icons finden Sie unter dem Abschnitt* ***Verwendung des Menüsystems.***

Wenn Sie sich im Menü **HANDEL** befinden, haben Sie das bekannte Menüsystem vor sich. Auf der linken Seite sind die Besitztümer von Kapitän Gray aufgelistet, während auf der rechten Seite die Waren des Händlers eingesehen werden können.
Um **Information über ein Produkt** (z.B. Lebensmittel, Waffen, Besatzung etc.) zu erlangen, bewegen Sie den Cursor auf das links vom Produktnamen angezeigte Icon. Der Cursor wird zum Auge, und ein einmaliges Anklicken mit der linken Maustaste ersetzt das Fenster des Händlers durch die gewünschte Information. Um zum Fenster des Händlers zurückzukehren, klicken Sie mit der linken Maustaste das **Produkt-Icon** an.

Um ein **Produkt zum Kauf auszuwählen**, bewegen Sie den Cursor auf den Produktnamen. Der Cursor wird zur **Hand**, und ein einmaliges Anklicken mit der linken Maustaste hebt das gewünschte Produkt hervor.

Hinweis: *Sie können auf die gleiche Weise auf Ihren Bestand zugreifen, um ein Produkt an den Händler zu verkaufen.*

Kaufen und Verkaufen

Hinweis: *Zum Kaufen und Verkaufen ist es notwendig, daß sämtliche auf dem Schiff befindliche Güter in Ihrem Fenster angezeigt sind. Wenn Ihnen diese Anzeige aus irgendeinem Grund nicht zur Verfügung steht, müssen Sie durch Anklicken des* ***Flotten-Icons*** *und dann des* ***Schiffsnamens*** *zu dieser Anzeige zurückkehren.*

Schließlich läuft alles auf eines hinaus: das geschäftige Treiben des Marktes, das hitzige Feilschen um eine zehnprozentige Preiserhöhung und die sorgfältige Auswahl eines bestimmten Handelsunternehmens, um den besten Preis für Ihre Waren zu erzielen. Nur eine Option steht nicht zur Verfügung: Die Händler dürfen nicht bedroht werden!

Die Abwicklung des Kaufs und Verkaufs erfolgt über die Transferpfeile, die direkt über jedem Fenster angeordnet sind.

<<< und >>>	*Kaufen oder Verkaufen von*	**einhundert**	*Einheiten auf einmal*
<< und >>	*Kaufen oder Verkaufen von*	**zehn**	*Einheiten auf einmal*
< und >	*Kaufen oder Verkaufen von*	**einer**	*Einheit auf einmal*

Um ein Produkt kaufen oder verkaufen zu können, müssen Sie dieses Produkt im entsprechenden Fenster hervorgehoben haben. Entscheiden Sie, wie viele Einheiten den Besitzer wechseln sollen, und bewegen Sie den Cursor auf den entsprechenden Transferpfeil. Der Cursor wird zur **Hand**. Durch Anklicken mit der linken Maustaste erfolgt der Austausch der Waren.

Ob Sie kaufen oder verkaufen, hängt davon ab, welchen Satz von Transferpfeilen Sie anklicken. Durch Anklicken der Pfeile, die auf Ihr Fenster zeigen, kaufen Sie Waren vom Händler, durch Anklicken der Pfeile, die auf das Fenster des Händlers zeigen, verkaufen Sie Waren an den Händler (sofern dieser Interesse daran hat).

Hinweis: *Sind die Transferpfeile dunkel gefärbt, kann folgende Situation eingetreten sein:*

1. *Der Laderaum Ihres Schiffes ist voll. Entweder Sie werfen überflüssigen Ballast über Bord, oder Sie verzichten auf weitere Handelsgeschäfte.*
2. *Sie haben kein Geld. In Sea Legends werden keine Diebe geduldet (gut, mal abgesehen von den guten alten Piraten und dem einen oder anderen Politiker). Da es keinen Sinn hat, sich frustriert wegzuklicken, haben Sie keine andere Wahl, als etwas zu verkaufen oder ein Schiff zu plündern.*
3. *Die von Ihnen ausgewählte Ware ist nicht zu verkaufen. Bitte versuchen Sie nicht, Information von einem Händler zu kaufen. Jeder Händler brennt sowieso darauf, Ihnen zu erzählen, wie wichtig er und sein Geschäft für die Zivilisation sind. Beleidigen Sie ihn also nicht dadurch, daß Sie solche Gefälligkeiten mit Goldstücken zu erkaufen suchen.*
4. *Das Fenster des Händlers ist nicht geöffnet. Klicken Sie das* ***Händler-Icon*** *ganz oben rechts im Bildschirm an, um wieder ins Menü* **HANDEL** *zu gelangen.*
5. *Der einfachste Grund überhaupt - Sie haben vergessen, eine Handelsware auszuwählen. Überprüfen Sie, ob eine Ware hervorgehoben ist, bevor Sie fortfahren.*

Die Händler in den Städten

In jeder Stadt gibt es einen oder mehrere Händler, mit denen Sie Handel treiben können. Je nach dem Handelshaus, in das Sie sich begeben, können Sie bestimmte Waren kaufen und verkaufen. Da kein Handelshaus dem anderen gleicht, ist es wichtig, daß Sie sich mit den Eigenheiten jedes Unternehmens vertraut machen. Einige Händler haben bessere Angebote, während andere nur bestimmte Waren kaufen. So hat es wenig Sinn, einem Juwelier eine Ladung Baumwolle verkaufen zu wollen. Auch sind bestimmte Händlergruppen - wie z.B. Waffenhändler - wählerisch, was die Handelsware betrifft. Nicht alle Waffenhändler haben schwere Kanonen oder eine bestimmte Art von Munition im Angebot. Entscheidend ist, daß Sie die Geschäfte finden, die Ihnen zusagen - und dann auch zu diesen gelangen.

Austausch zwischen Schiffen

Wenn der Menübildschirm aufgerufen ist, können Sie Fracht und Besatzung zwischen den Schiffen Ihrer Flotte austauschen. Dadurch läßt sich Frachtraum auf bestimmten Schiffen schaffen, damit der Handel fortgesetzt werden kann.

Um Fracht auszutauschen, rufen Sie einfach die Bestandslisten der beiden Schiffe auf (eines in jedem Fenster) und wählen das umzuladende Gut aus. Verwenden Sie dann die Transferpfeile, um die Güter auf das andere Schiff zu verladen.

ins tiefe blaue Meer

Manchmal bleibt einfach keine Wahl. Eine jämmerliche Besatzung, die ihre Schuldigkeit getan hat, eine ganze Schiffsladung Baumwolle, zu einem Wucherpreis erstanden - was auch immer es ist, irgendwann muß man sich von gewissen Dingen trennen. Eine solche unerwünschte Ladung wirft man am besten kurzerhand über Bord und verschwendet keinen weiteren Gedanken daran.

Sie müssen sich dafür im Hafen befinden (es sei denn, Sie entsorgen Ihr ganzes Schiff - siehe Punkt 1 unten). Rufen Sie mit der Taste **F10** den Menübildschirm auf. Wählen Sie das störende Objekt durch Aufrufen des entsprechenden Fensters (Besatzung, Schiff etc.) aus der Bestandsliste aus, und klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Als nächstes rufen Sie durch Anklicken des **Meer-Icons** ganz oben rechts im Menübildschirm das Fenster **MEER** auf. Dann verwenden Sie die Transferpfeile, um den ganzen Kram ins Meer zu kippen.

Diese von Ihnen durchgeführten Aktionen können jedoch Konsequenzen nach sich ziehen:

1. *Ein ins Meer entsorgtes Schiff wird zum Piratenschiff.*
2. *Werfen Sie einen gefangenen Kapitän ins Meer, bringt ihm das die Freiheit - und Ihnen 1000 Münzen Kopfgeld.*
3. *Werfen Sie einen Ihrer eigenen Kapitäne ins Meer, bringt ihm das die Freiheit - und eine Solderhöhung um 100 %.*
4. *Werfen Sie Teile Ihrer Besatzung ins Meer, verringert sich Ihre Führungsautorität um einen Punkt pro Besatzungsmitglied.*

Reparatur Ihrer Schiffe

In Werften tätige Händler verhalten sich wie gewöhnliche Händler in der Stadt. Ihr Service erstreckt sich nur auf eine bestimmte Art von Schiffen, wie auch ihre Lagerbestände begrenzt sind. Daher ist es von immenser Bedeutung, die richtige Werft als erster zu erreichen - das Schicksal Ihres beschädigten Schiffes und Ihr Leben könnten von der Wahl des richtigen Liegeplatzes abhängen.

Im Menü **WERFT** stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Werftinformation lesen - Klicken Sie das **Info-Icon** an, um Einzelheiten über die Werft und die dort gehandelten und reparierten Schiffe zu erhalten.

Neue Schiffe kaufen - Klicken Sie das **Schiffs-Icon** an, um zum Verkauf stehende Schiffe zu besichtigen. Vergewissern Sie sich, daß Sie genügend Geld zum Kauf eines Schiffes besitzen, und klicken Sie den hervorgehobenen Transferpfeil an.

Ersatzteile -Klicken Sie das **Ersatzteil-Icon** an, um die Liste der verfügbaren Ersatzteile einzusehen. Dann können Sie die erforderlichen Teile durch Anklicken des Transferpfeils über dem rechten Fenster erwerben.

Denken Sie daran, daß die Werften nicht jedem Schiffstyp dienen können. Sie können auch keine Ersatzteile für ein Schiff kaufen, das nicht zu Ihrer Flotte gehört.

Bei Segeltuch spielt die Werft keine Rolle. Jedes Schiff kann mit Segeln jeder Werft ausgerüstet werden.

Personen

Um Sea Legends erfolgreich abzuschließen, müssen Sie im Verlauf des Spiels häufig mit anderen Personen Kontakt aufnehmen. Zu diesem Zweck steht eine große Anzahl verschiedener Charaktere zur Verfügung, von denen jeder seine Eigenheiten und Besonderheiten aufweist. Einige reagieren überhaupt nicht auf Beschimpfungen, während andere praktisch jede Anrede als Beleidigung ansehen. Wenn Sie also an den Falschen geraten, können Sie sich plötzlich im Gefängnis wiederfinden oder schlimmer, dem Tod ins Auge blicken. Viele dieser Personen sind in der Lage, Ihnen etwas anzubieten, das Ihnen das Leben auf hoher See erleichtert. Herumziehende Vagabunden, hochdekorierte Admiräle und hartgesottene Seeleute könnten Sie ansprechen, weil sie von Ihrem wachsenden Ruf als Wahrheits- und Schatzsucher gehört haben. Sie bieten Ihnen Informationen an, die Ihnen bei Ihrer Suche helfen können, oder alte Seekarten, die auf fabelhafte Reichtümer hinweisen, die bei der einen oder anderen Seeschlacht in den Tiefen des Meeres versunken sind.

Merken Sie sich, was diese Leute Ihnen mitteilen, und lernen Sie aus Ihren Fehlern. Vertrauen Sie niemandem!

Gespräch

Es gibt zwei Arten, mit anderen Personen Kontakt aufzunehmen. Die einfachste Art ist, daß eine andere Person Sie anspricht und Ihnen eine Auswahl von Antworten angeboten wird.

Antworten geben

Drücken Sie entweder die der Antwort vorangestellte Nummer, oder klicken Sie den gewünschten Text mit der linken Maustaste an.

Die zweite Methode ist komplizierter, da Sie jemanden suchen müssen, mit dem Sie ein Gespräch führen wollen. Durch Bewegen des Cursors über den Bildschirm ändert sich das Cursor-Icon (siehe *Cursor-Icons*). Wird ein **Mund** angezeigt, können Sie einen Dialog mit dieser Person beginnen. Durch Anklicken mit der linken Maustaste eröffnen Sie das Gespräch. Die Dialogfelder erscheinen dann mit der eingestellten Dialoggeschwindigkeit (siehe *Einstellungen* von Sea Legends). Es kann vorkommen, daß Sie im Verlauf des Gesprächs in der oben beschriebenen Art und Weise aus mehreren verschiedenen Antworten auswählen müssen.

Rekrutierung von Besatzungsmitgliedern

Von Zeit zu Zeit wird Ihnen die Möglichkeit geboten, neue Besatzungsmitglieder zu rekrutieren. Wenn Sie sich entscheiden, dies nach der Standardmethode "Antworten geben" auszuführen, wird der Menübildschirm aufgerufen. Im rechten Fenster wird eine Liste der verfügbaren neuen Besatzungsmitglieder und ihrer Eigenschaften angezeigt. Rufen Sie ein passendes Schiff (Ihrer Wahl) auf, indem Sie das **Flotten-Icon**, dann den **Schiffsnamen** und schließlich das **Mannschafts-Icon** anklicken. Dann können Sie die von Ihnen gewünschten Besatzungsmitglieder (Matrosen, Kämpfer oder Kanoniere) mit den Transferpfeilen auf Ihr Schiff verfrachten.

Hinweis: *Können Sie keine neuen Besatzungsmitglieder rekrutieren, kann es daran liegen, daß:*

1. *Ihre Schiffsbesatzung bereits bis zum Maximum aufgestockt ist. Diese Zahl können Sie im Info-Abschnitt des Schiffes nachlesen.*
2. *Ihr Schiff einfach keine Menschenseele mehr an Bord nehmen kann.*

Bezalhlung der Besatzung

Selbst die durchschnittlichste Besatzung möchte irgendwann einmal entlohnt werden. Sollten Sie dies unterlassen, kann es schwerwiegende Konsequenzen für Ihre Führungsautorität haben.

Wollen Sie Ihre Besatzung jedoch bezahlen, wählen Sie einfach im Menübildschirm das Menü zur Verwaltung Ihrer Geldmittel, und transferieren Sie den erforderlichen Betrag (oder was Sie für angemessen halten), wenn Sie vom Bootsmann dazu aufgefordert werden.

Schiffe

Vom siebzehnten Jahrhundert an entsprachen die Fortschritte im Schiffsbau in etwa den Fortschritten, die auf anderen wissenschaftlichen Gebieten erzielt wurden. Diese sprunghafte Entwicklung der Handwerkskunst, die sich im siebzehnten Jahrhundert zum erstenmal bemerkbar machte, betraf vor allem die Konstruktion des Rumpfes.

Manche Schiffe in Sea Legends sind in ihrer Konstruktion einzigartig, andere wiederum sind Weiterentwicklungen von älteren Bauarten. Aber sie alle haben sich ihren Platz in der Geschichte der Seefahrt erobert.

Schiffstypen

SCHLACHTSCHIFF

Ladekapazität:	*4000*
Maximale Kanonenanzahl:	*64*
Seetüchtigkeit:	*Durchschnittlich*
Durchschnittliche Länge:	*45 m*
Höchstgeschwindigkeit:	*9,0*

Vom siebzehnten Jahrhundert an entsprachen die Fortschritte im Schiffsbau in etwa den Fortschritten, die auf anderen wissenschaftlichen Gebieten erzielt wurden. Diese sprunghafte Entwicklung der Handwerkskunst, die sich im siebzehnten Jahrhundert zum erstenmal bemerkbar machte, betraf vor allem die Konstruktion des Rumpfes.

Manche Schiffe in Sea Legends sind in ihrer Konstruktion einzigartig, andere wiederum sind Weiterentwicklungen von älteren Bauarten. Aber sie alle haben sich ihren Platz in der Geschichte der Seefahrt erobert.

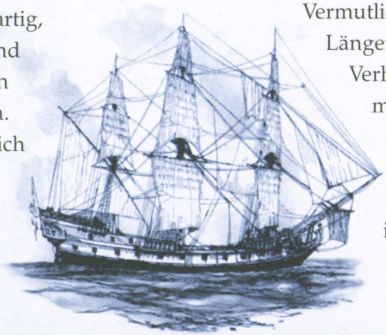
BRIGG

Ladekapazität:	*1260*
Maximale Kanonenanzahl:	*20*
Seetüchtigkeit:	*Ausgezeichnet*
Durchschnittliche Länge:	*25 m*
Höchstgeschwindigkeit:	*13,1*

Die Bauweise dieses Schiffes war hervorragend durchdacht. Es war nicht nur schnell und wendig, sondern auch schwer bewaffnet und außerdem in der Lage, ein großes Enterkommando zu befördern.

FLUYT

Ladekapazität:	*2600*
Maximale Kanonenanzahl:	*16*
Seetüchtigkeit:	*Gut*
Durchschnittliche Länge:	*30m*
Höchstgeschwindigkeit:	*10,7*



Vermutlich war es das Längen-Breiten-Verhältnis der Fluyt, mit der sie sich ihren Platz in der Royal Navy eroberte, da es ihr ermöglichte, gegen den Wind zu segeln.

Außerdem führten ihre Schnelligkeit, ihre überdurchschnittliche Bewaffnung und ihre große Ladefläche dazu, daß sie noch lange nach ihrem ersten Stapellauf 1595 als vielseitiges Schiff weiterverwendet wurde.

FREGATTE

Ladekapazität:	*1800*
Maximale Kanonenanzahl:	*24*
Seetüchtigkeit:	*Gut*
Durchschnittliche Länge:	*30m*
Höchstgeschwindigkeit:	*11,5*

Die robusten Fregatten gehörten bis weit ins neunzehnte Jahrhundert zur Grundausstattung der Royal Navy. Sie eigneten sich zu vielen Zwecken, besonders geeignet aber waren sie zur Eskortierung von Handelsschiffen

und zur Bekämpfung der Piraten. Sie besaßen eine starke Artillerie, einen robusten Rumpf und eine hervorragende Takelage, die es fast mit der der Brigg aufnehmen konnte.

Galeone

Ladekapazität:	*4400*
Maximale Kanonenanzahl:	*8*
Seetüchtigkeit:	*Mangelhaft*
Durchschnittliche Länge:	*40 m*
Höchstgeschwindigkeit:	*5,7*

Der Nachteil dieser riesigen, aber unbeholfenen Schiffe war paradoxerweise nicht ihre schlechte Manövrierfähigkeit, sondern ihre große Tragkraft. Da sie oft dafür benutzt wurden, enorme Schätze zu befördern, wurden sie häufig von Piraten angegriffen, derer sie sich aufgrund mangelhafter Bewaffnung kaum erwehren konnten.

Huker (Fischereischiff)

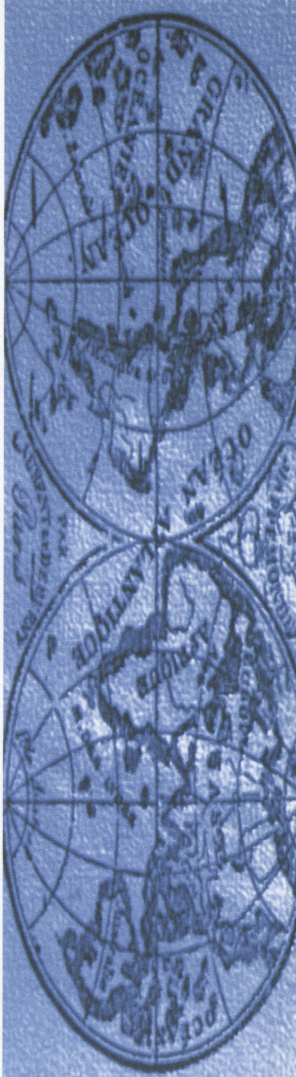
Ladekapazität:	*840*
Maximale Kanonenanzahl:	*14*
Seetüchtigkeit:	*Ausgezeichnet*
Durchschnittliche Länge:	*23m*
Höchstgeschwindigkeit:	*9,8*

Schon die Dänen hatten vom dreizehnten bis zum fünfzehnten Jahrhundert ähnliche Fischerboote gebaut. Im siebzehnten Jahrhundert waren sie um einiges größer geworden und wurden als schnelle und wendige Boote bevorzugt für Angriffe auf Piratenschiffe verwendet.

Pinke

Ladekapazität:	*560*
Maximale Kanonenanzahl:	*8*
Seetüchtigkeit:	*Ausgezeichnet*
Durchschnittliche Länge:	*219m*
Höchstgeschwindigkeit:	*7,4*

Obwohl diese Schiffsart vom fünfzehnten bis zum achtzehnten Jahrhundert gebaut wurde, war sie für militärische Zwecke nur schwer einsetzbar. Sie hatte eine geringe Ladekapazität, war nur mangelhaft bewaffnet und daher für Gefechte ungeeignet. Die Pinke wurde hauptsächlich für das Befahren der Küstengewässer genutzt. Da sie jedoch mit wenig Aufwand zu bauen war und große Geschwindigkeiten erreichte, wurde sie mit Vorliebe von Piraten benutzt, die ihre Vorteile hervorragend zu nutzen wußten.



Pinasse

Ladekapazität:	*3400*
Maximale Kanonenanzahl:	*12*
Seetüchtigkeit:	*Gut*
Durchschnittliche Länge:	*35 m*
Höchstgeschwindigkeit:	*10,2*

Dieser Schiffstyp war aufgrund seiner großen Ladekapazität, seiner Schnelligkeit und seiner ausgezeichneten Bewaffnung ideal für Handeltreibende. Die Pinasse war einfach ein traumhaft gutes Schiff und besaß eigentlich nur einen einzigen Nachteil: Sie war sehr teuer.

Kriegsgaleone

Ladekapazität:	*3200*
Maximale Kanonenanzahl:	*20*
Seetüchtigkeit:	*Zufriedenstellend*
Durchschnittliche Länge:	*35 m*
Höchstgeschwindigkeit:	*6,3*

Als mächtige Verwandte der Galeone sollte die Kriegsgaleone die schwerwiegenden Mängel jenes Schifftyps durch schwere Artillerie und eine verbesserte Takelage ausgleichen. Die Konstruktion ließ zwar noch zu wünschen übrig, aber sie erlaubte dem Schiff zumindest, wertvolle Güter mit einem besseren Verteidigungssystem zu transportieren als die Galeone.

Kriegsschiff

Ladekapazität:	*2800*
Maximale Kanonenanzahl:	*40*
Seetüchtigkeit:	*Mittelmäßig*
Durchschnittliche Länge:	*35 m*
Höchstgeschwindigkeit:	*11,8*

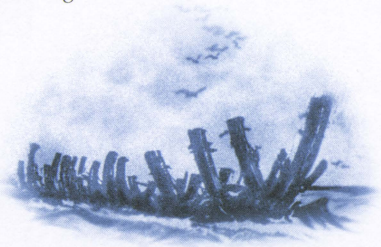
Obwohl dieses Schiff nicht ganz an das Schlachtschiff heranreicht, war es doch ein wohl durchdachtes, starkes Schiff für Gefechte. Es war etwas leichter und schneller als die Kriegsgaleone und erreichte hohe Geschwindigkeiten, wenn es vor dem Wind segelte, geriet aber gelegentlich in Schwierigkeiten, wenn der Wind drehte. Kriegsschiffe waren weit verbreitet und konnten es im Kampf mit fast jedem Piratenschiff aufnehmen.

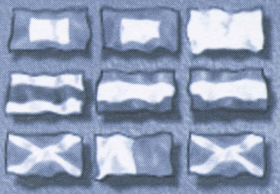
Die Wahl Eines Schiffes

Wenn Sie die Karibik befahren, werden Sie viele Werften anlaufen, die viele verschiedene Schiffe anbieten. Obwohl sie sich alle in die Liste einordnen lassen (siehe Schiffstypen), hat trotzdem jedes seine ganz besonderen Stärken und Schwächen. So ist es möglich, daß Sie beispielsweise eine Pinke erstehen, die eine der besten ihrer Art ist, leicht die Höchstgeschwindigkeit erreicht und eine optimale Nutzung des Laderaums ermöglicht. Andererseits ist es genauso wahrscheinlich, daß Sie an ein Schiff geraten, das den Eindruck erweckt, als wäre es aus Holzresten zusammengeklebt worden.

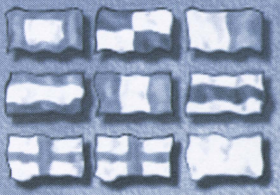
Bevor Sie ein Schiff kaufen, untersuchen Sie es sorgfältig. Die Zusammenstellung Ihrer Flotte will gut durchdacht sein. Beachten Sie die folgenden Punkte:

- Das Längen-Breiten-Verhältnis ist grundlegend für die Schnelligkeit des Schiffes. Ein Schiff, das viermal so lang ist wie breit, kann höhere Geschwindigkeiten erreichen als eines, dessen Längen-Breiten-Verhältnis 3:1 beträgt.
- Lassen Sie sich nicht täuschen: weniger ist manchmal mehr! Manche Schiffe machen zwar einen schwächeren Eindruck, doch auch sie haben ihre Vorteile. So ist zum Beispiel der Tiefgang entscheidend, wenn in Küstennähe gesegelt wird, und ein Schiff mit niedrigem Deck kann nicht so leicht von Kanonenkugeln getroffen werden.
- Die Stärke des Rumpfes entscheidet darüber, wie widerstandsfähig das Schiff gegen Kanonenbeschuß ist.
- Die Ladekapazität: Denken Sie daran, daß Sie eines Tages womöglich auf einen enormen Schatz stoßen werden. Wenn Sie eine gute, verteidigungsfähige Flotte besitzen, können Sie auch die schwerfällige Galeone beschützen.
- Maximale Kanonenanzahl: Wie Sie Ihre Kanonen verteilen, hängt von Ihrer persönlichen Angriffsstrategie ab.

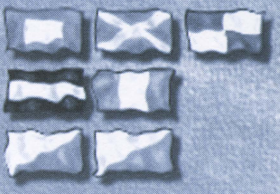




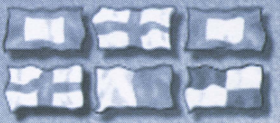
England expects that



every man will



do his d



u t y

Nelson's last signal at the Battle of Trafalgar.

Mitarbeiterverzeichnis

Mir Dialogue

idee George Osipov

story George Osipov

Programmierung George Osipov, Vadya Kuznetsov, Yury Romanchouk, Alexey RyBakov, Demyan Shcheglov, Boric DoBrovolsky, Yury Bagashev, Serge Orlovsky, Mickle Alexandrovsky

Grafiken Nick Kozlov, Helen Richkova, Alexander CoraBelnikov, Nadya Romanchouk, Marina Lenskaya, Serge Sharapov

sound and musik Igor Krasilnikov, Serge Orlovsky

OCEAN

produktion Paul Tresise

qualitätssicherung OCEAN Q.A.

Technische Unterstützung

Sollten Sie Probleme bei der Installation oder Fragen zum Spiel haben, wenden Sie sich bitte an die Bomico-Hotline Tel. Nr.: 06107-94 51 45. Hotline Fax Nummer: 01607-99 30 60 Diese steht Ihnen Montags bis Freitags in der Zeit von 15.00 bis 18.00 Uhr zur Verfügung. Sollten Sie ein Modem besitzen, lohnt sich ein Besuch in der Bomico-Mailbox:

"House of Fun".
24 Stunden Online -
Nr.: 06107-93 02 22 (2400 - 14.400 bps)

PC CD ROM

Ocean Software Limited
2 Castle Street, Castlefield
Manchester
M3 4LZ England